

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan keterampilan sosial pada kelas eksperimen yang menerapkan Permainan Tradisional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Artinya adalah pengukuran akhir pada pembelajaran yang menggunakan Permainan Tradisional mengalami peningkatan rata-rata dengan kategori sedang pada kelas pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).
2. Terdapat perbedaan keterampilan sosial pada kelas kontrol dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Dengan menggunakan metode ini terlihat peningkatan keterampilan sosial siswa yang belum optimal. Artinya adalah pengukuran akhir pada pembelajaran yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* mengalami peningkatan kategori rendah pada kelas pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).
3. Kelas eksperimen yang menggunakan Permainan Tradisional mendapatkan peningkatan yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share*. Hal ini didukung oleh perbedaan nilai rata-rata keterampilan sosial siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan peningkatan pada kelas kontrol berada pada kategori rendah. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, terdapat implikasi terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Penerapan Permainan Tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di sekolah dasar dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial.
2. Penerapan Permainan Tradisional merupakan salah satu pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.
3. Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau arahan dalam peningkatam dan penilaian kompetensi sosial, serta penggunaan Permainan Tradisional di dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Rekomendasi

Penggunaan Permainan Tradisional merupakan metode yang cukup inovatif dalam sebuah pembelajaran. Metode ini akan membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa rekomendasi yang diajukan untuk mengambil kebijakan, pengguna (guru) dan penelitian selanjutnya.

1. Pengambil kebijakan

Pengambil kebijakan dalam internal sekolah yakni kepala sekolah perlu mendorong para guru untuk mencoba menerapkan pembelajran yang inovatif salah satunya adalah menerapkan Permainan Tradisional pada kompetensi dasar atau materi yang dianggap relevan dengan langkah-langkak yang terdapat dalam permainan tradisional yang dipilih. Hal tersebut dikarenakan menerapkan Permainan Tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Namun demikian guru juga harus memiliki fasilitas yang memadai untuk menerapkan Permainan Tradisional ini karena, setiap permainan tradisional memiliki alat-alat tersendiri.

Selain itu bagi kelompok kerja guru yang mana dapat memotivasi para guru untuk menggunakan metode ini supaya pembelajaran lebih inovatif dan bermakna. Karena dengan menerapkan permainan tradisional guru dapat meningkatkan

keterampilan sosial yang harus dimiliki setiap siswa. Keterampilan sosial sangatlah dibutuhkan oleh siswa sejak dini karena ini sangat berguna bagi kehidupan sosialnya.

2. Para pengguna

Guru hendaknya mencoba pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan Permainan Tradisional. Hal ini dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga guru hanya menjadi fasilitator. Pada pembelajaran ini guru harus menganalisis materi pembelajaran yang mana dapat berkaitan dengan permainan tradisional. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran yang dimaksud dapat secara utuh menjadikan pembelajaran yang bermakna.

Permainan Tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Metode ini dapat menjadikan siswa antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dikarenakan seluruh siswa secara aktif mengikuti pembelajaran yang mana membagi kelompok dan mengadakan kompetisi. Selain itu guru juga perlu memiliki kecenderungan dalam meningkatkan kemampuan terutama peningkatan keterampilan sosial dan kompetensi mana yang bisa menerapkan Permainan Tradisional sehingga pembelajaran terlaksana serta siswa dapat belajar sambil bermain yang membuat pembelajaran lebih bermakna.

3. Penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang memiliki kajian untuk menerapkan Permainan Tradisional dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai data awal atau rujukan untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Permainan Tradisional. Peneliti lain dapat memodifikasi macam-macam Permainan Tradisional lainnya yang cocok diterapkan pada pembelajaran atau materi tertentu. Selain itu sebelum melakukan pembelajaran hendaklah mengkaji kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi seperti hambatan dan kendala apa yang mungkin akan datang. Pemniatan instrument penelitian disarankan lebih cermat. Penggunaan pembelajaran dengan Permainan Tradisional ini juga dapat digunakan untuk mengkaji keterampilan komunikasi.

Talitha Iswanto Fatin, 2020

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain itu rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah menjadikan pembelajaran ini menjadi lebih banyak *treatment* karena dalam penelitian ini hanya dilakukan 3 kali pertemuan, diharapkan untuk peneliti selanjutnya lebih memberikan banyak tindakan kepada siswa agar keterampilan sosial lebih tertanam dalam jiwa siswa.